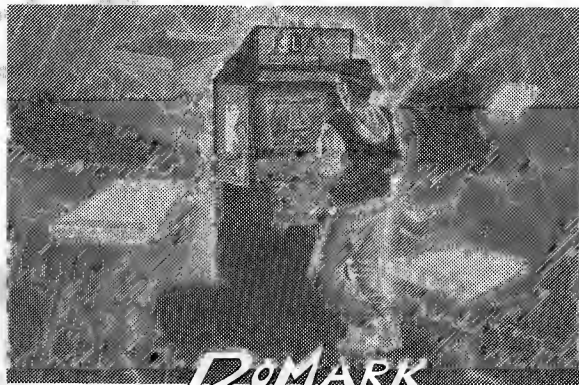


KLAX™



DOMARK

ENGLISH

The concept is simple – catch the different coloured tiles as they advance towards you and flip each tile into one of five bins. The object is to make Klaxes: these are same coloured stacks of tiles, Horizontals, Diagonals and Rows of three. Once a Klax is made the tiles disappear, causing any tiles on top to drop down and replace them. For bonus points, set up the tiles to cause a chain reaction of Klaxes. Your paddle can hold a maximum of 5 tiles and once full, tiles will just drop past it. Similarly, each bin can hold 5 tiles, and when full you will not be able to flip any more tiles into it.

The 'drop meter' in the centre of the screen shows how many tiles you failed to catch. Should you drop more tiles than you are allowed, or if all the bins become full at the same time, the game will end.

A tile that flashes multiple colours is a 'wild' tile – capable of forming part of a number of Klaxes. For example, if you flipped a wild tile onto a stack of 2 blue tiles and it fell beside a horizontal line of 2 green tiles, both blue and green Klaxes would be made, and all 5 tiles would disappear.

A speed up option is available which causes all the tiles on screen to hurtle towards you at high speed. Alternatively, use the Throw Option to flip a tile back up the screen in order to pick up a tile of another colour. Beware! You can only throw one tile at a time, and it will still come rolling back with all the other tiles as well!

The game is played by completing Wave after Wave. Each Wave has its own set of criteria for you to meet such as surviving for a certain number of tiles, or getting a set number of diagonal Klaxes. You will be told about these at the beginning of each wave.

Remember, the harder the Klax the more points you score. For example, diagonal Klaxes are worth more than vertical or horizontal ones.

Loading Instructions

1. Make sure your System is switched off
2. Plug your cartridge into the port on top of the System.
3. Turn your System on. The opening title page will appear on your television.
4. Using the games controller press the fire button to load the game.

Games Controller:

Left	Move left	Fire Button	Flip tile into bin
Right	Move right		
Up	Throw tile		
Down	Speed up		

WARNING

NEVER REMOVE OR INSERT A CARTRIDGE WHILE THE SYSTEM IS SWITCHED ON.

© 1990 DOMARK AND TENGENT INC. All Rights Reserved.
TM Atari Games Corporation.
Programmed by: Teque Software Developments Ltd.



FRANÇAIS

Concept:

Le concept est simple – attrapez les carreaux de couleurs différentes au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de vous et faites tomber chaque carreau dans l'un des cinq coffres. L'objectif consiste à faire des Klax : il s'agit de piles de carreaux de la même couleur, piles horizontales, piles diagonales et rangées de trois. Une fois que vous avez fait un Klax, les carreaux disparaissent, faisant tomber tous carreaux se trouvant dessus pour les remplacer. Pour obtenir des primes, disposez les carreaux de façon à provoquer une réaction en chaîne des Klax. Vous pouvez mettre un maximum de 5 carreaux sur votre pagaie et, une fois chargée, les carreaux tomberont simplement à côté. De même, chaque coffre peut contenir 5 carreaux et, lorsqu'il est plein, vous ne pourrez plus faire tomber de carreaux dedans.

Le "compteur des chutes" au centre de l'écran montre combien de carreaux vous avez manqué d'attraper. Si vous laissez tomber plus de carreaux que vous n'en avez le droit ou si tous les coffres se remplissent en même temps, ce sera la fin du jeu.

Un carreau de couleurs multiples qui clignote est un carreau "sauvage" – capable de faire partie de plusieurs Klax. Par exemple, si vous faisiez tomber un carreau sauvage sur une pile de 2 carreaux bleus et qu'il tombait à côté d'une ligne horizontale de 2 carreaux verts, les Klax bleus et verts seraient faits, et les 5 carreaux disparaîtraient.

Une option Speed-Up est disponible qui fait que tous les carreaux à l'écran avancent vers vous à grande vitesse. Ou bien, utilisez l'option Throw pour faire remonter un carreau sur l'écran pour ramasser un carreau d'une autre couleur. Méfiez-vous! Vous ne pouvez lancer qu'un carreau à la fois et, de plus, il reviendra en roulant avec tous les autres carreaux!

Le jeu est joué en faisant une Vague après l'autre. Chaque Vague vous offre sa propre série de critères à respecter tels que la survie pendant le passage d'un certain nombre de carreaux, ou l'obtention d'un nombre déterminé de Klax diagonaux. On vous donnera des détails au début de chaque Vague.

N'oubliez pas que plus le Klax est difficile, plus vous marquez de points. Par exemple, les Klax diagonaux valent plus que les Klax verticaux ou horizontaux.

Instructions de chargement

1. Vérifiez que votre System est hors tension.
2. Introduisez votre cartouche dans le port qui se trouve sur le dessus de la System.
3. Allumez votre System. La page de garde apparaîtra sur votre téléviseur.
4. En vous servant du games controller appuyez sur le bouton de tir pour charger le jeu.

Games Controller:

Vers la gauche	Déplacement vers la gauche
Vers la droite	Déplacement vers la droite
Vers le haut	Lancement d'un carreau
Vers le bas	Accélération
Bouton de tir	Chute d'un carreau dans un coffre

AVERTISSEMENT

NE SORTEZ DU N'INTRODUISEZ JAMAIS UNE CARTDUCHE PENDANT QUE
LA SYSTEM EST SOUS TENSION.

© 1990 DOMARK AND TENGEN INC. All Rights Reserved.
TM Atari Games Corporation.
Programmed by: Teque Software Developments Ltd.



ITALIANO

Concetto:

Il concetto è semplice – catturate le varie piastre di vari colori mentre avanzano verso di voi e gettatele in uno dei cinque secchi. L'obiettivo è di creare dei Klax: cioè pile di tre piastre Orizzontali, Diagonali o in Linea. Una volta completati, i Klax spariscono dallo schermo e vengono sostituiti dalle piastre soprastanti che cadono verso il basso. Per un maggiore punteggio organizzate le piastre in modo da causare una reazione a catena dei Klax. La vostra barra può reggere un massimo di 5 piastre ed una volta piena le altre piastre che passano andranno perdute. Ciascun secchio può contenere un massimo di 5 piastre, una volta pieno non è più possibile farvi cadere altre piastre.

Il contatore al centro dello schermo indica quante piastre sono andate perdute. Qualora vada a perdersi un numero di piastre maggiore al numero consentito, o qualora tutti i secchi dovessero riempirsi allo stesso tempo il gioco terminerà.

Una piastra che lampeggia cambiando da un colore all'altro è una piastra selvaggia – capace di formar parte di più di un Klax. Per esempio, se avete gettato una piastra selvaggia su di una pila di 2 piastre azzurre ed andasse a cadere accanto ad una linea orizzontale di 2 piastre verdi verrebbero formati sia un Klax azzurro che un Klax verde e scomparirebbero tutte e cinque le piastre.

E' inoltre disponibile una Opzione Accelerazione per cui che le piastre vengono scaraventate verso di voi a grande velocità. Potete anche usare l'Opzione Gettata per gettare la piastra verso l'alto in modo da catturare una piastra di un altro colore. Attenzione però, potete gettare solo una piastra alla volta e comunque la vedrete ritornare verso di voi assieme a tutte le altre piastre!

Il gioco consiste nel completare Onda dopo Onda. Ciascuna Onda ha una serie di criteri da soddisfare quali sopravvivere per un certo numero di piastre oppure catturare un certo numero di piastre. All'inizio di ogni Onda verranno esposti i criteri da soddisfare.

Ricordate, più difficile è comporre il Klax più punti otterrete. Per esempio, i Klax diagonali valgono più dei Klax verticali o orizzontali.

Istruzioni di caricamento

1. Assicuratevi che il vostro System sia spento.
2. Collegate la cartuccia alla connessione che si trova sulla parte superiore del System.
3. Accendete il vostro System. Sulla vostra televisione apparirà la pagina con il titolo d'apertura.
4. Usando il games controller premete il bottone del comando di tiro per caricare il gioco.

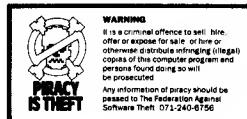
Games Controller:

Sinistra	Per spostarsi a sinistra
Destra	Per spostarsi a destra
Su	Per gettare la piastra verso l'alto
Giù	Per accelerare
Tasto FIRE	Per gettare la piastra nel secchio

ATTENZIONE

NON TOGLIERE O INSERIRE UNA CARTUCCIA MENTRE LA SYSTEM E ACCESA.

© 1990 DOMARK AND TENGENT INC. All Rights Reserved.
TM Atari Games Corporation
Programmed by Teque Software Developments Ltd.



ESPAÑOL

Concepto:

El concepto es simple, coger las baldosas de colores que caen hacia ti y meterlas en uno de los cinco cajones. Tu objetivo es hacer Klaxes: grupos de baldosas del mismo color, horizontales, verticales y en filas de tres. Cuando termines de hacer un Klax las baldosas desaparecen y serán sustituidas por otras que caen desde la parte superior de la pantalla. Para ganar puntos coloca las baldosas de manera que provoques una reacción en cadena de Klaxes. Tu paleta puede tener hasta 5 baldosas. Cuando la paleta esté llena las baldosas caerán pasando sobre ella. De la misma manera, cada cajón puede tener hasta 5 baldosas y cuando esté lleno no podrás meter más baldosas en él.

El "indicador de caída", que aparece en el centro de la pantalla, muestra cuántas baldosas fallaste en recoger. Si tiras más baldosas de las que están permitidas o si todos los cajones se llenan al mismo tiempo, el juego terminará.

Una baldosa que parpadea en varios colores es una "baldosa salvaje" capaz de formar parte de varios Klaxes. Por ejemplo, si colocas una "baldosa salvaje" sobre 2 baldosas azules y ésta cae junto a 2 baldosas verdes que forman una línea horizontal se formarán ambos Klaxes azul y verde y las 5 baldosas desaparecerán.

Dispones de la opción "Speed-up" (Acelerar) que hace que todas las baldosas que aparecen en pantalla caigan hacia ti a gran velocidad. Además, puedes utilizar la opción "Throw" para colocar una baldosa en la parte superior de la pantalla y seleccionar otra de distinto color. ¡Ten cuidado! sólo puedes colocar una baldosa al mismo tiempo y ésta volverá a caer con las demás de la misma manera.

La partida incluye varios grupos de baldosas. Cada grupo deberá cumplir ciertos criterios, por ejemplo, sobrevivir a un cierto número de baldosas o conseguir una determinada cantidad de Klaxes diagonales. Recibirás instrucciones al comienzo de cada grupo.

Recuerda, cuanto más difícil sea el Klax más puntos conseguirás. Por ejemplo, los Klaxes diagonales valen más que los verticales y horizontales.

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Asegúrese de que su System está desconectada.
2. Enchufe su cartucho en la puerta situada en la parte superior de la System.
3. Conecte su System. La página con el título de comienzo aparece en su televisión.
4. Utilizando la games controller apriete el pulsador de disparo para cargar el juego.

Games Controller:

Izquierda	Mover a izquierda
Derecha	Mover a derecha
Arriba	Colocar baldosa
Abajo	Acelerar
Botón disparo	Tirar baldosa en el cajón

AVISO

NO quite ni inserte nunca un cartucho mientras la System este conectada.

© 1990 DDMARK AND TENGENT INC. All Rights Reserved.
TM Atari Games Corporation.
Programmed by Teque Software Developments Ltd.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft 071 240-6756

PIRACY IS THEFT

DEUTSCH

Konzept:

Das Konzept ist einfach – leite die verschiedenfarbigen Kacheln, die auf dich zukommen, in eine von fünf Tonnen. Das Ziel ist dabei, 'Klaxe' zu bauen – gleichfarbige Kachelreihen, horizontale, diagonale und Dreierreihen. Sobald ein Klax gebaut ist, verschwinden die betreffenden Kacheln. Dadurch fallen etwaige andere, die oben drauf lagen, herunter und nehmen ihren Platz ein. Extrapunkte gibt es, wenn es Dir gelingt, die Kacheln so aufzubauen, daß es zu einer Klax-Kettenreaktion kommt. Dein Schläger kann maximal 5 Kacheln aufnehmen. Wenn er voll ist, kann er keine mehr fangen. Auch die Tonnen können bloß 5 Kacheln aufnehmen – wenn die voll sind, kannst Du keine mehr hineinwerfen.

Die Anzeige in der Mitte des Bildschirms zeigt Dir, wie viele Kacheln Dir entwischt sind. Wenn Du mehr Kacheln fallen läßt, als erlaubt ist, oder wenn alle Tonnen gleichzeitig voll sind, ist das Spiel zu Ende.

Eine Kachel, die vielfarbig aufleuchtet, ist eine Jokerkachel – sie paßt in mehrere Klaxe. Wenn Du zum Beispiel eine Jokerkachel auf einen Stapel von zwei blauen Kacheln abwirfst, und sie landet neben einer waagerechten Reihe von 2 grünen Kacheln, dann kommt ein blauer und ein grüner Klax zustande, und alle 5 Kacheln verschwinden.

Es gibt auch eine Beschleunigungsoption, bei der die Kacheln auf dem Bildschirm in hohem Tempo auf Dich zugesaut kommen. Du kannst auch die Wurfoption nutzen, das heißt, eine Kachel zeitweilig wieder hochwerfen, um eine andersfarbige Kachel zu fangen. Aber Vorsicht! Du kannst nur eine Kachel auf einmal hochwerfen, und sie kommt natürlich mit den anderen Kacheln wieder angerollt.

Bei dem Spiel muß man eine Welle nach der anderen absolvieren. Jede Welle stellt besondere Herausforderungen an Dich: Du mußt zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Kacheln bewältigen, oder eine bestimmte Anzahl von diagonalen Klaxen bauen. Zu Beginn jeder Welle wirst Du erfahren, wie die Aufgabe lautet.

Denk dran: je komplizierter der Klax, desto mehr Punkte gibt es dafür. Diagonale Klaxe sind zum Beispiel mehr wert als senkrechte oder waagerechte.

LADENANWEISUNG

1. Sicherstellen, daß die!System ausgeschaltet ist.
2. Die Kassette in den Anschluß auf der Oberseite der System einsetzen.
3. Die System anschalten. Der Eröffnungstitel erscheint auf dem Fernsehgerät.
4. Mit dem games controller des Spiels die Schuftaste drücken.

Games Controller:

Links	Nach links	Feuerknopf	Abwurf in Tonne
Rechts	Nach rechts		
Vor	Kachel werfen		
Zurück	Beschleunigen		

WARNUNG

KASSETTE NIE HERAUSNEHMEN ODER EINSETZEN, WÄHREND DIE SYSTEM EINGESCHALTET IST.

© 1990 DOMARK AND TENGENT INC. All Rights Reserved.
TM Atari Games Corporation.
Programmed by: Teque Software Developments Ltd.

